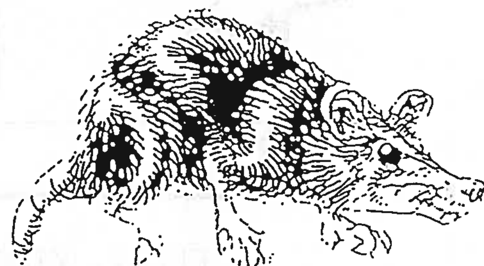
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ÅRES - *kun for medlemmer*

Nr. 77, onsdag 22. april 1992



Redaksjonelt

Det fortelles av "folk" som burde ha greie på det at den i vårt miljø ikke ukjente butikken over Tanum har salg på ymse ting, eller hva sier Dere om følgende: Player's Handbook(AD&D) kr 98, Complete Bard's Handbook kr 89,90 og 5th edition Call of C. kr 149,90.

Våre kilder vet også å fortelle at NRK den første lørdagen i mai (2/5) vil sende et program på 45 minutter om rollespilling. Det inneholder foruten opptak fra nevnte butikk over Tanum også intervju og opptak fra rollespilling blant en gjeng unge rollespillere fra Ski. Spillet de spiller er AD&D(D&D?). Det som er unikt i denne sammenhengen er at programlederen etter sigende faktisk skal ha greie på det hun snakker om. Denne siste opplysningen tar vi med en bøtte salt og er eventuelt villig til å gå god for den først etter å ha sett nevnte program.

Den første (maraton)prøvespillingen av 5th edition World In Flames har funnet sted. Spillingen varte i 36 timer sammenhengende og oppløste seg da som en følge av regelkrangel. De nye reglene er bedre men langt fra perfekte. Det er ganske betydelige endringer men endringene er tydelig merket med en strek i margen.

STOR SUKSESS FOR GOTHCON XVI!

Oppimot 1000 (?) medlemmer -- se reportasje side 7





SISTE! SISTE!

AVALONs katalog er nå ferdig, og vi bringer her en gjengivelse av baksiden... Forside + omtale i neste PHOBOS.

Alt i spill, tegneserier & science fiction!

THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

- ELLER, KIMS SPALTE

Ja, nå er det bare ca 2 måneder igjen til Arcon, nordens største og beste kongress. I år blir Arcon selvfølgelig bare enda bedre. Ellers har vel mange merket seg at vi har kjøpt inn flere nye spill til klubben. Andre igjen har kanskje oppdaget at antallet faste medlemmer har økt, hvis vi ser bort i fra forrige onsdag, som var midt i påskeferien.

En annen ganske interessant ting er at også NRK fjernsynet skal lage et program om rollespill. Vi husker vel alle den gang da et visst radioprogram ble tatt opp i klubblokalet. Mer er det ikke å si om den saken. Uansett, så kan dette bety gratis reklame for oss, og flere medlemmer.

Secrets of the Silver Blades.

SSB er den tredje episoden i dataspillet fra TSR og SSI. I dette spillet har noen tullinger personer fra en liten by, Verdigris, brukt en Wish for å få spillerne til byen for å hjelpe dem. Eneste problemet er at spillerne ankommer helt nakne. M.a.o er alt du har spart deg opp i Curse of the Azure Bonds borte. Etter hvert som en befrir viktige steder fra de onde maktene, blir en mer og mer klar over at hovedsjefen er (bare) en Lich.

Spillet er ytterligere forbedret. En kan nå bl.a. sette vanskelighets graden selv. Grafikken er bedre, med enkelte store bilder. Men det blir etter en stund frusterende å gå rett fram i en lang korridor og møte på monsteret for hvert skritt en tar.

Karakter: 4.25

The Cleric Quintet: Canticle.

Canticle er den første boken i en fembindsroman om den unge mannen Cadderly og hans opplevelser. I den første boken blir konservatoriet der han bor, utsatt for en merkelig forbannelse. Cadderly må, sammen med sine venner, stoppe forbannelsen som siver ut igjennom en flaske, dypt nede i katakombene under dem. Cadderly får bl.a. hjelp av to dverger, og en ung kvinne med god kjennskap til østens kampmetoder.

Denne boken er skrevet er R. A. Salvatore, forfatteren av bl.a. Icewinddale trilogien. Salvatore har nok ganske mye å gjøre for tiden, da han i år gir ut 3 bøker og en AD&D boxed-set. Allikevel skriver han ganske godt i sine bøker. Enkelte ganger er Canticle litt kjedelig, men stort sett blir en bare nødt til å lese videre.

Karakter: 5.79

MAKT II!

Men nå er det tid for å vise litt makt. Mye har skjedd siden sist, og det blir flere godbiter i dag. Forrige gang var det enkelte nyheter som ikke kom på trykk, p.g.a. tidsnød. Disse er tatt med denne gang.

"Ah-ah!"	43 %	Nei	
Alv	65 %	Ja	
A.R.E.S. I	12 %	Nei	Dere fikk solgt 400 doser. Dette gir en inntekt på 400.000. Dere skylder fra før 500.000.000 kr. 400.000 blir nedbetalt. Kreverne er sure- BETAL. Mafianen vil ha en andel også.
A.R.E.S II	35 %	Ja	4 nye medlemmer.
Drage	64 %	Nei	Glemte vikeplikt for venstre i rundkjørsel. + se Lich
Drap	Spes.		Du vant 156 kr.
E.L.G. - 1	54 %	Ja	
E.L.G. - 2	64 %	Nei	Utvelgelse ja, anonymitet nei.
E.L.G. - 3	49 %	Ja	400 "doser" og 12.000 kr.
E.L.G. - 4	98 %	Ja	Systemet virker, men begge adm. kjenner til deg.
E.L.G. - 5	47 %	Nei	
E.L.G. - 6	98 %	Ja	
E.L.G. - 7	24 %	Nei	Du fikk solgt 10 doser til 900 kr. pr. stykk, men tre av dine bøller ble arrestert med til sammen 120 doser på deg.
Gnom	68 %	Ja	
Kone	23 %	Ja	You're getting there.
Larzemann 1	78 %	Ja	30 à 5000 kr.
Larzemann 2	16 %	Nei	
Larzemann 3	17 %	Ja	4 kubber C-4.
Larzemann 4	18 %	Nei	
Larzemann 5	19 %	Nei	
Larzemann 6	77 %	Nei	Du blir overrasket, tatt og forhørt. Bot på 13.000 kr.
Larzemann 7	13 %	Nei	Men du kom deg unna.
Larzemann 8	67 %	Ja	5.000 kr. og et gratis nummer.
Larzemann 9	98 %	Ja	
Larzemann 10	47 %	Ja	Kan selger for 3 x prisen
Larzemann 11	56 %	Nei	25 % forsvinner......
Larzemann 12	98 %	Ja	
Larzemann 13	15 %	Ja	Pris 38.000 kr. 10 skudd.
Larzemann 14	985999 %	Ja	Husk nå å levere inn trekk.
Lat	57 %	Ja	Med. avgift på 100 kr.
Lich	66 %	Nei	En feil for mye.
Overfall	Spes.		Du vant 124 kr.
Prins	98 %	Ja	
Ran	Spes.		Du vant 23.000 kr.
Rovmord	Spes.		Du vant 320 kr.
Slott	14 %	Nei	
"Smart"	07 %	Nei	
Tyveri	Spes.		Du vant 146.155 kr.
Vold	Spes.		Du vant ikke noe.

************** NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS ************************

Eksplosjon på Sentralbanestasjonen!

Det var midt i rushtiden at bygningen ble skaket opp av en eksplosjon. Flere mennesker ble kjørt til legevakten med mindre skader, og det er ikke meldt om dødsfall. Politiet ønsker ikke å kommentere saken, men sier at de har enkelte spor å jobbe ut i fra.

Sabotarsje i Stortingsgarasjen.

Da politikerne skulle dra hjem etter arbeidet forleden, oppdaget de at samtlige biler hadde stygge skrammer på sidene. Politiet tror at den ungdommsgjengen som står bak alle innbruddene i det siste, står bak. De har trolig bruk en nøkkel eller lignende for å lage ripene.

Jernbaneapoteket ranet.

Det var rett før stengetid forrige lørdag at fire menn kom stormende inn. De var bevæpnet, og tok med seg masse tabletter og litt over 10.000 kr. Belønning på 8.000 kr loves til den som hjelpe til å fakke tyvene.

Vandalen er tatt.

Vandalen som for to uker siden flerret opp dekkene til biler som stod parkert utenfor Storosenteret er nå tatt. Herr. Orlyng er ilagt en stor bot, men får ellers bare en advarsel fra politiet. Orlyng ble tatt da han prøvde seg igjen.

Ransforsøk i Arvoll apotek.

Igjen grep publikum inn og stoppet raneren, men dessverre kom han seg unna. Politiet minner igjen om at en må IKKE gripe inn mot ranere for det kan være farlig.

1. **** A.R.E.S ****
2. Sten Hugo Hiller
3. Yngvar Sørensen
4. Fredrik Orlyng
5. Erik Johannesen
6. Herman
6. Ronny "Anarkist" Bjøkås
8. Tom Olav Johansen

En GM's liv.

Ja, ja. Det er slitsomt å være en GM. Det er så mye en må vite og kunne. Foran en spillkveld, må en forberede seg godt. En må selvsakt kunne modulen, men en må også planlegge litt fremover. Spillerne er ofte på jakt etter en mening med livet, og det er en spillleders oppgave i livet og sørge for at alt ligger til rette for at de finner ut dette selv.

Et av hovedproblemet er mellom huletraskingen. Spillerne vil da selvfølgelig gjøre en hel del i den byen de er i. Problemet er bare at GM'ene egentlig er mennesker, (helt sant!) og kan derfor ikke spille med alle på en gang. Det blir til at noen må sitte å vente, noe som jo er ganske kjedelig.

Et annet evinnelig problem er hvorvidt PC'ene er kjennte eller ei. Dersom de er det, vil jo de få privilegier som vanlige folk bare kan drømme om. Litt av gleden og vanskelighetene blir jo borte. På den andre siden er det jo også gøy for spillerne og se på at andre kryper for dem.

Uansett, så er det gøy å være GM, men det er vanskelig, og man blir også bare flinkere jo mer man spiller.

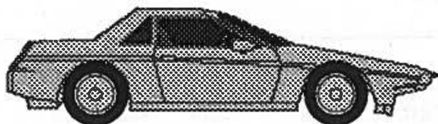
Tilslutt vil jeg oppfordre flere av dere andre til også å være med på makt.

Kim Strandebø, Langåsveien 4 C, 0880 Oslo. Tlf: 23-84-11

Gothcon '92

En reiseskildring fra Jon V.

For bare noen dager siden var det Gothcon i Göteborg, med mange nordmenn til stede. Jeg var en av dem. '92 ble min sjette Gothcon på rad, men det holdt på å gå galt. Helt til et par uker før kongressen fristet påskefjellet mer enn Göteborg. Mistanken om at mennesket ikke er skapt for å spille simuleringsspill har vokst seg sterkere og sterkere i meg over årene, men fornuften måtte gi tapt også denne gang. Det ble Gothcon-tur! En bagasjekontroll rett før avreise avslørte imidlertid at den eksistensielle krisen var dyp: Bagen inneholdt bl.a løpesko, aerobics-sko, badebukse og tre slips! Det skal dog sies til mitt forsvar at ingen av disse gjenstandene noen gang ble tatt i bruk...



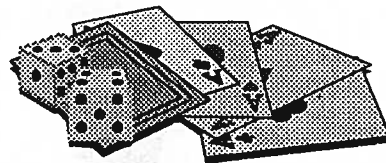
Bilturen er et av høydepunktene på enhver Gothcon-tur. Man minnes f.eks opprivende krangler mellom Ares og B-gjengen, og den gangen Borger ble overtalt til å flytte til Oslo. Denne gangen underholdt vi oss med den nye sporten *Tagging*. Først kjører man fra bilen man kjører sammen med. Så gjemmer man seg bak hjørnet på en bensinstasjon e.l til den andre bilen har passert. Deretter forfølger man bilen på Long eller Distant range (har du spilt *James Bond*?) og morer seg over at de i bilen foran tror at man er foran dem. Hjem fra Gothcon prøvde vi varianten *Night Tagging*, som er navnet på Tagging i mørke. I Night Tagging er det vanskeligere å stikke seg vekk. Men når man har klart å komme bak offeret, får man en skikkelig belønning. Man kjører da nemlig helt inntil offeret og skrur på fjernlyset. Passasjerene i offerbilen blir da grundig opplyst, og følelsen av triumf er stor når de snur seg og man ser at de skjønner at de har blitt lurt...

Torsdag skjedde det ikke så mye annet. Vi tok en tur ut på den kinesiske restauranten like ved hotellet. Serveringsdamen var til å begynne med akkurat så lite serviceinnstilt som bare svensker kan være, men hun kom seg etter hvert.

Fredag kom jeg meg med i *Britannia*-kvalifiseringen, selv om jeg ikke var forhåndspåmeldt. Det gikk ikke så verst, selv om jeg ikke kan Britannia godt nok. Men vi ble ikke ferdig med spillet, og ble enige om at to av oss skulle trekke lodd for å se hvem som gikk videre. Jeg tapte loddtrekningen. Britannia var faktisk det eneste offisielle spillet jeg deltok i på Gothcon. Jeg orket ikke å prøve å forsvare fjorårets seier i *Junta*, og *Diplomacy* midt på natten fristet heller ikke. Det endte med at jeg ble på et scenario i *Floating Vagabond*, hvor jeg spilte skuespilleren *Mel Peck*, som hadde den gunstige egenskapen at alle han traff syntes at de hadde sett ham før (*The John Doe Effect*), og den andre gunstige egenskapen at han kunne skremme nesten hvem som helst til å tro eller gjøre nesten hva som helst (gode *Cool*- og *Intimidate*-verdier). En typisk tøff helt, med andre ord. Det gikk som en lek å få tak i den filmen vi skulle ta fra en nazi-treningsleir i 1936. Fullt så godt gikk ikke i 6 timers *Up Front*-spilling mot Geir Aalberg etterpå. Jeg ble massakrert i alle de tre trefningene vi spilte.



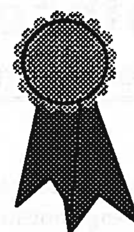
Lørdag var jeg spilleder i *Sirkus*, Tomas's geniale spill. Dessverre skjønte ikke svenskene at det var et genialt spill, så arrangementet ble lite. Men jeg fikk da i hvert tildelt tre spillere som lagde en ålreit sirkusforestilling. Riktignok med for mye vekt på knivkasting, og med for kompliserte numre...
Artisten *Didelido Didelei*'s spesialnummer var f.eks å få fram fem kvinner fra publikum og feste en ballong til hodet på hver av dem. Så satte han seg bak fram på den 14 år gamle hesten *Hamburg* ['hamburj], bandt et bind foran øynene sine, og lot hesten ri vekk fra kvinnene mens han sang *Balladen om lille Sven* (av og til på tre språk) og kastet kniver på ballongene!



Litt *Naval War* ble det også tid til før jeg overtalte *Tornado* til å glemme trippelturneringen og bli med på byen. Vi tok en tur inn til *Marco Polo* og spiste pizza

først. Marco Polo er det italienske stedet hvor vi opplevde at betjeningen var særdeles uhøflig betjening under en tidligere Gothcon. Det var blitt litt bedre nå. Deretter gikk turen til utestedet *Gamle Port*. Prisene var typisk svenske: 100 kr for å komme inn og 47 kr for 0.4 liter øl (med tilstrekkelig alkoholinnhold). Musikken var dessverre kjedelig discomusikk, pluss at de hadde et rom med det forferdelige bandet *Free Cheese for All*, som spilte gammel funk-musikk og låter fra *Fame*... Helt uholdbart! Seduction-forholdene var heller ikke mye å skryte av. Gambling-forholdene var imidlertid bra, og jeg vant 100 kr på Blackjack.

Søndag ble det en del runder med mote-spillet *Mid East Peace*. Jeg skjønte aldri helt meningen med spillet, og tapte 3 ganger, etter store militære suksesser. Men når noen fumbler så oljen tar slutt, blir det fred (eller krig, som man faktisk kaller det i reglene), og den med mest penger vinner... Gøy var det i alle fall.



Til slutt var det premieutdeling, med få norske triumfer. Det ble en delt Illuminati-seier til Tornado og Sylvi og en delt Junta-seier til Tore B.

Og det var det. På hjemveien diskuterte vi hvor stort Gothcon hadde vært i år. Opplysningene var motstridende, men det var i hvert fall over 800 mennesker. La oss håpe det ikke var så mye som 1000, slik at Arcon 8 kan bli den eneste kongressen i Norden i år med 1000 deltakere!

Jon

Jon V.s Gothcon-referat er både bra, saklig og rimelig dekkende for mye av Gothcon. Når jeg likevel slenger på en liten "hale", er det for å få nevnt et par ekstra poenger: Denne gangen var det hele fire biler fra Oslo, noe som gjorde sitt til at vi slo trønderne i antall deltagere (17-14). Og et par mann til kom på podiet under premieutdelingen: Fredrik Rogstad vant Warhammer 40 000, Erik Eie var med på "5-manns-seieren" i ILLUMINATI, og Tim Fjeldli kom på 3. plass i JUNTA. Eller kunne kongressen som vanlig by på billig pizza til en lavpris som får tilsvarende norske tilbud til å blekne: Menyen fra Alis Pizza (under) er representativ - disse kom kun på kr. 30 pr. stykk for kongressdeltagere!

FANTASI & SIMULERING

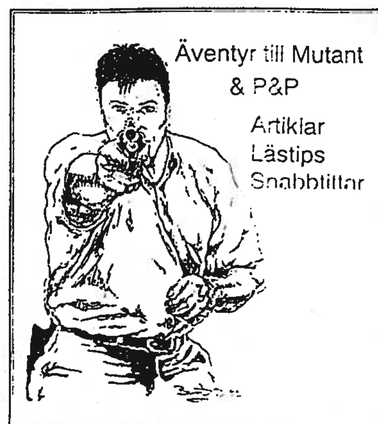
Fanziner er noe som alle kan gi ut -- og varierer fra det svært personlige, i meget små opplagg (nærmest som et slags "kopibrev" til venner & kjente), til det nokså proffe. Ja, det har eksistert en rekke fanziner som etterhvert er blitt til noe i retning av halvprofesjonelle tidsskrifter; blader folk har kunne få betalt av, og t.o.m. med redaktører som lever av å utgi bladet. Men det er unntakene; de fleste fanziner utgis av interesse, entusiasme og kjærlighet til emneområdet, hva enten det er science fiction, simuleringsspill, tegneserier eller punk-rock det dreier seg om.

For, som nevnt sist, så har fanzinene etterhvert begynt å florere innen mange andre interesseområder og hobbyer enn science fiction. Faktisk er begrepet til en viss grad blitt "in", "trendy", "hipt", "coolt" e.l. takket være at rock- (og særlig punk-) fans begynte å utgi en slags 'ziner på 70-tallet. Det er nok på grunn av denne assossiasjonen at et italiensk jeansfirma en gang for en del år siden tok "Fanzine" som et verdensomspennende trademark. Nå har jeg imidlertid aldri hørt om at noen har fått juridiske problemer etter å ha brukt "fanzine" som betegnelse seiden det, så jeg tror nok man godt kan fortsette å bruke den. Riktignok finnes det noen som ikke liker betegnelsen "fan" brukt om spillinteresserte (de finnes t.o.m. i PHOBOS-redaksjonen...) -- men disse får da evt. bruke alternative betegnelser som 'amatørblad/klubblad', 'tidsskrift' etc. I spillhobbyen (eller spill<u>fandom</u>, om man vil...) er det vel få som er blitt rammet av alle de trusler som særlig TSR er kommet med angående bruk av "TM" på alle mulige og umulige ting. TSR prøvde seg i sin tid med f.eks. "Mr. Nazi™", så de eier ikke akkurat sans for humor der i gården. Men å saksøke vanlige folk som ikke gidder å trademarke alt mulig rart av spill, har de faktisk aldri gjort.

Uansett, så er det ihvertfall en god mulighet for å få igang et fanzine/blad/hva man nå vil kalle det. Det kreves ingen andre forutsetninger enn at du har lyst til å gi ut noe selv, og at du har en eller annen mulighet for å få kopiert eller i det minste reprodusert det du skriver. Jo mer du kan om trykk og layout, jo finere kan du sikkert få produktet ditt. Dagens desktop publishing har stilt ressurser til rådighet for den minste skoleavisredaktør som selv ikke giganaviser hadde for tredve år siden. Men det som oftere er problemet, er innholdet. Ikke at det finnes noen offisielle krav eller kriterier, og fanziner er ofte nettopp til for at amatører skal kunne prøve seg med sine første små, spede produkter. Uansett må man imidlertid ha noe å trykke, og i spillsammenheng blir det kanskje litt for ofte amatørnoveller som bygger på de tre siste AD&D-turene, eller elendig spilltestede scenarioer. Med et minimum av kritisk sans fra redaktørens side er det imidlertid greit å få ut et blad som lar alle komme til, uten at alle skal få <u>alt</u> de skriver på trykk. Om noen er misfornøyde fordi en redaktør ikke vil trykke sakene deres, står det dem fritt å utgi sitt eget blad. Det er dette som ligger i ord som "pressefrihet"; en redaktør som refuserer et innlegg driver vanligvis ikke "sensur"...

Men mer om dette og om selvpubliseringens vidunderlige verden i et senere PHOBOS. Da har kanskje også den lenge lovede omtalespalten vår kommet igang?

--Johannes H. Berg



VEDSTÅENDE ER EKSEMPEL PÅ ET FANZINE; (riktignok et svensk ett...)